LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 24 - DICEMBRE 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 320 SITI WEB!

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

MASS EFFECT

BioWare stupisce il mondo intero!

Gioco omaggio

Clicca Qui

SPECIALE DRAGON BALL

Budokai Tenkaichi 3
affronta il Nintendo Wii

MARIO GALAXY

Cronaca di un
capolavoro annunciato!

CLICCA QUI

CRYSIS

Crytek sconvolge gli utenti PC!

EDIZIONI PLAYER Srl - Mensile di Tecnologia, Hi-Tech, Computer & Videogiochi - ANNO 3 - NUMERO 24 - Dicembre 2007 - www.gameplayer.it

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 24 - DICEMBRE 2007

HOT BLOOD BOXING - CLICCA SU PLAY PER INIZIARE A GIOCARE!

EDITORIALE

Un numero ricco di novità per festeggiare il Natale! Con grande soddisfazione annunciamo due nuove collaborazioni importanti: le nostre rubriche '**Hardware**' e '**Hi-tech**' da questo mese sono curate da **PcTuner.net**, affermata realtà nel mondo dei computer, e da **DgMag.it**, magazine online dedicato alla tecnologia. Inoltre vi aspetta lo speciale dedicato ai migliori giochi del 2007 e quello che ripercorre tutta la saga di **Dragon Ball**, in occasione del nuovo **Budokai**. Buon feste a tutti!

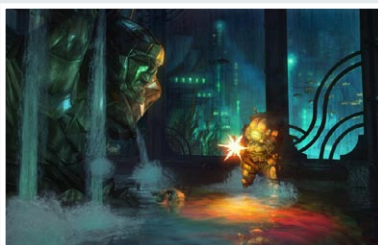
CESARE ARIETTI

La CHAT di GAME!

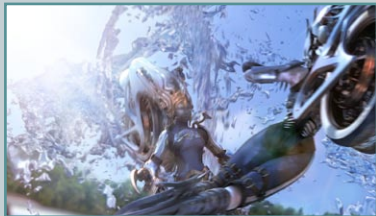
SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!

TOP 10: I MIGLIORI GIOCHI DEL 2007

Da Halo 3 a Crysis, ecco i titoli di punta emersi quest'anno...

Anche questo 2007 si avvia alla conclusione ma le sorprese che hanno animato gli ultimi dodici mesi sono state tantissime. Chi avrebbe mai sospettato che un titolo annunciato in sordina e all'ombra di **Halo 3** avrebbe potuto conquistare un successo planetario? E' il caso di **Bioshock**, capolavoro di stile che entra di merito in questa Top 10 tanto per la realizzazione tecnica che per la giocabilità. Tra le 'entry' inaspettate bisogna menzionare **Uncharted: Drake's Fortune** che ha portato su **PS3** le atmosfere tipiche di giochi come **Tomb Raider** e PitFall ma chiaramente in chiave Next Gen. Come non citare poi **Crysis** e **Mass Effect**, due capolavori di tecnica vicini al fotorealismo? Gli altri titoli della classifica sono nomi noti: a parte il già citato **Halo 3**, bisogna annoverare **Mario Galaxy** (platform dell'anno e forse della storia), **Rock Band**, che ha elevato gli standard dei titoli musicali, lo spettacolare **Metroid Prime 3** e **Fifa 2008**, che a sopresa inizia a rappresentare una minaccia per gli altri titoli calcistici.

PORTATILI: ECCO I MIGLIORI CINQUE!

I GIOCHI CHE HANNO TRIONFATO SU DS E PSP

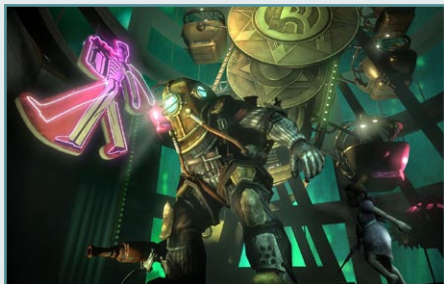
Anche le console portatili chiudono questo 2007 in forte attivo: la piattaforma più venduta è stata proprio il **Nintendo DS**, ma la **PSP** non è rimasta a guardare. Da gennaio sono stati molti i giochi che hanno meritato voti superiori al 90%, grazie alla qualità tecnica e alla grande originalità. Titolo 'portatile' dell'anno è senza dubbio **The Legend Of Zelda: Phantom Hourglass**, RPG di straordinario spessore e coinvolgimento. Segue **Crisis Core: Final Fantasy VII** per **PSP**, che non ha deluso le aspettative. Riconoscimento anche per **Fifa 2008**, che ha saputo catalizzare l'attenzione del grande pubblico, e per **Metal Gear Solid: Portable Ops**.... Ora non resta che pensare al 2008!

PS3 AL MASSIMO CON FFXIII

NOMURA: HARDWARE SFRUTTATO AL TOP

E' **uno dei giochi più attesi dagli utenti di PlayStation 3** e probabilmente una delle grandi hit del 2008: parliamo di **Final Fantasy XIII**, titolo di punta della console **Sony**. Dalle parole di **Tetsuya Nomura** (**Square Enix**), riportate dalla rivista nipponica **Dengeki** e tradotte da **FinalFantasyXIII.net**, si evince che l'importante progetto sarà anche il primo titolo a sfruttare appieno le potenzialità offerte dalla **PS3**. Dichiarazioni serie, soprattutto vista presenza di titoli importanti in arrivo come il nuovo **Metal Gear**.

NUOVI SHOCK PER BIO

IN ARRIVO ALTRI CONTENUTI!

N**uovi contenuti per l'incredibile BioShock. 2K Games** è impegnata nello sviluppo di nuovi aggiornamenti, che comprenderanno l'aggiunta di quattro plasmidi, un Achievment dal valore di 100 punti (sbloccabile finendo il gioco senza utilizzare le camere della vita) e un miglioramento del campo visivo che sfrutta la modalità 16:9. Non resta che aspettare!

BUNGIE NON LASCIA!

ANCORA ESCLUSIVA PER 360...

I **famosi sviluppatori di Halo 3, hanno** recentemente affermato che in questo periodo lavoreranno esclusivamente per **Xbox 360**, lasciando da parte le altre console. I buoni rapporti **Microsoft** e **Bungie** hanno evidentemente dato forza ad una collaborazione che alcuni temevano potesse sciogliersi dopo l'ultimo capitolo dedicato alla saga di **Halo**. Sospiro di sollievo!

VIDEOREGISTRATORE SU PSP

RADIO E TV IN VERSIONE... PORTATILE...

B**uone notizie per i fan della 'piccolina' di casa Sony.** La divisione giapponese della società, infatti, ha annunciato che il prossimo aggiornamento per la **PSP** (nel suolo nipponico) aggiungerà nuove ed interessanti caratteristiche. Su tutte spicca la possibilità di registrare programmi televisivi su Memory Stick, per poi poterli rivedere con tutta calma. Inoltre sarà possibile ascoltare radio in streaming attraverso il collegamento Internet. Aspettiamo notizie su una possibile trasposizione europea dell'iniziativa...

DANTE? SI SCARICA!

Il prossimo febbraio arriverà Devil May Cry 4, ma la demo potrà essere scaricata da **Xbox Live** e **PSN** nelle prime settimane del 2008!

PARAPPA: RAP SU WII?

Gli autori di Parappa the Rapper sono al lavoro su un nuovo gioco musicale per **Nintendo Wii**. Il titolo è previsto per la fine del 2008...

360 VINCE IN GIAPPONE

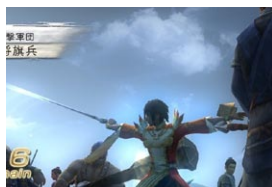
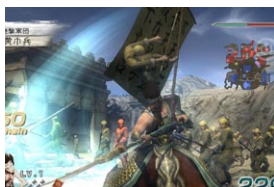
E' in corso la traduzione in italiano del promettente **Wonderful World** di **Square Enix**. Nessuna conferma invece per la data di uscita.

DA STELLE A WII POINTS...

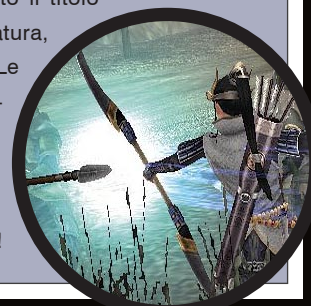
Il sito di Nintendo ha attivato il servizio che trasforma i Punti Stella in Wii Points, per acquistare gadget e sorprese nel canale shop!

WIPEOUT HD

Publisher: Sony CE / **Genere:** Guida / **Uscita:** 2008

Uno dei maggiori successi dell'indimenticabile PSX sta per raggiungere la nuova generazione. **WipEout HD**, sviluppato da **Studio Liverpool**, farà la sua apparizione su **PS3**, ma non sarà un riadattamento dei precedenti episodi. Nella lunga sfilza di tracciati che saranno messi a disposizione verranno inserite le migliori piste della serie, mentre per quanto riguarda l'arsenale e gli oggetti a disposizione **Wipeout HD** sembra voler prendere spunto dall'ultimo capitolo uscito su **PSP**. L'aspetto grafico del titolo sembra voler stupire soprattutto con effetti luminosi sparati in pompa magna e ambienti ricostruiti sfruttando a dovere l'hardware della console. I controlli, invece, saranno studiati per garantire al giocatore una perfetta adattabilità con il controller PS3, sfruttando le funzionalità di "movimento" del Sixaxis: una scelta che arricchisce ancor di più un gameplay già abbastanza profondo. Aspettiamo con ansia!

DYNASTY WARRIOR 6

Publisher: KOEI / **Genere:** Slash'Em Up / **Uscita:** 2008

Fin dai tempi della passata generazione, KOEI ci ha accompagnato con il famoso franchise di **Dynasty Warriors**. La serie si è snocciolata in particolar modo su **PS2** conquistando una nutrita schiera di scatenati fan, in attesa ora di scoprire le potenzialità su piattaforme come PS3 o **Xbox 360**. Il salto generazionale ha offerto agli sviluppatori la possibilità di introdurre un interessante espediente per sfruttare gli ambienti di gioco: Ora sul campo di battaglia sarà possibile avventurarsi in acqua (anche a cavallo) o sfruttare tratti di fiume per raggiungere punti altrimenti accessibili solo attraverso percorsi articolati. Inoltre **DW 6** lancerà un nuovo sistema denominato **Renbu** che permetterà di concatenare spettacolari combo. Per il resto il titolo manterrà la sua natura, di slash'em up. Le animazioni sembrano migliorabili ma per il resto... Aspettiamo con fiducia e attenzione!

ONEPIECE: U.A.

Publisher: Namco Bandai / **Uscita:** 2008
Genere: Azione - Avventura

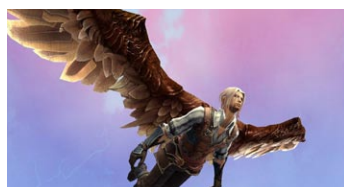
Wii

Il famoso manga di Eiichiro Oda, OnePiece, sbarcherà sulle allegre sponde del **Nintendo Wii**. I **Ganbarion**, sviluppatori del gioco, si stanno concentrando nella realizzazione di un titolo che possa garantire il giusto mix tra esplorazione e combattimenti. Il sistema di controllo cercherà di adattarsi al **Wiimote**, abbinando i movimenti alle possibilità offerte dall'originale pad. **One Piece: Unlimited Adventure** farà sicuramente gola agli appassionati della serie!

STREET FIGHTER 2 HD

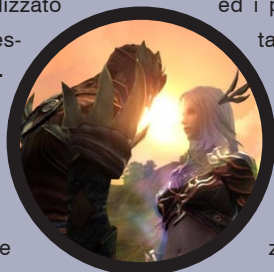
Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Azione / **Uscita:** 2008

XBOX360

Parlare di Street Fighter è come parlare della Nutella e del suo inimitabile gusto: un prodotto che risulta inconfondibile e dalle caratteristiche uniche. A breve **CAPCOM**, oltre che al prossimo quarto capitolo, ci regalerà una versione in **HD** del suo splendido **Super Street Fighter II Turbo**. Questa trasposizione ci darà occasione di rigiocare a questo capolavoro in 1080p e ammirare la differenza con la grafica del passato. Personaggi più grandi e definiti, sfondi degli ambienti ricostruiti: ma il punto di forza rimarrà la modalità online, che permetterà di registrare tutti gli scontri affrontati... **Hadoken**!

AION: TOWER OF ETERNITY

Publisher: NCsoft / **Genere:** MMORPG / **Uscita:** 2008

PC CD-ROM

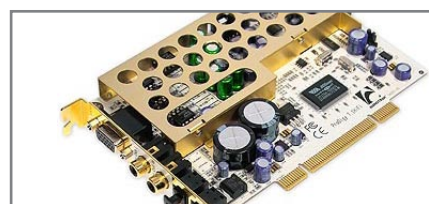
NCsoft è conosciuta nel mondo per aver realizzato **MMORPG** di successo come **Guild Wars**, **Lineage II**, **City of Heroes** e molti altri. Ma la novità potrebbe essere questo **Aion: Tower of Eternity**. Durante l'ultimo **E3** sono state divulgate poche ma interessanti novità... Il mondo di **Aion** è governato da tre razze alate: gli angelici **Elyos**, i demoniaci **Asmodians** ed i potenti draghi **Balaur**: una scelta che lascia intravedere equilibri politici precari, tesi a favorire alleanze temporanee tra fazioni. Sarà possibile dare vita a spettacolari battaglie in cielo e in terra, anche se la funzione di volo sarà molto limitata. Non resta che attendere il rilascio definitivo... e incrociare le dita!

Sapphire AMD-Ati Radeon HD 3850

Dopo le difficoltà della serie HD 2000, AMD-Ati rilancia i suoi nuovi processori grafici

AMD-Ati si è trovata nell'ultimo anno ad attraversare un periodo difficile. La famiglia **HD 2000**, che sulla carta sembrava un progetto innovativo, ha faticato a imporsi sul mercato e a trovare un livello prestazionale che la mettesse in grado di competere con i prodotti di **nVidia**. **AMD** ha però lavorato per risolvere questi problemi e la risposta dovrebbe essere costituita dalla nuova famiglia di processori grafici della serie **HD3000**. Tra i modelli proposti vi è l'**HD 3850**, scheda di fascia Main Stream nettamente superiore alle precedenti: eredita dalla **HD2900** i **320 stream processor** e il supporto alle memorie **GDDR3**, mentre il bus di memoria raddoppia passando da 128 bit a 256. Aggiornata anche la tecnologia **UVD** che garantisce maggiore qualità video per gli stream ad alta definizione, mentre introduce l'interfaccia **PCI-Express 2.0**, per configurazioni **CrossfireX** fino a quattro schede. **AMD-Ati** centra l'obiettivo, bilanciando ottime potenzialità e costo contenuto.

Zotac GeForce 8800GT

Arriva l'anello mancante delle schede video...

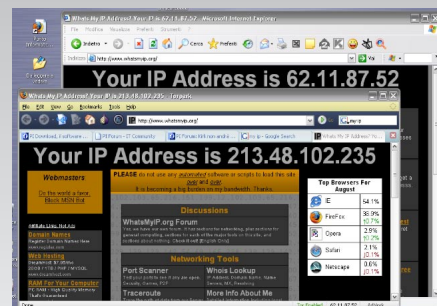
Zotac è un produttore ormai emerso dalla soglia dell'anonimità grazie ai propri prodotti qualitativamente superiori rispetto alla media: l'uso di componenti particolari, quali condensatori corazzati e cura particolare nell'assemblaggio, rendono il marchio garanzia di longevità, preferibile anche rispetto ad altri brand più conosciuti ma meno attenti a questi aspetti. La 8800 GT in test è una soluzione particolare: si è di fronte ad un modello che supera le specifiche standard per quanto riguarda i clock di core e memorie. Nello specifico G92 opera adesso a 700MHz, mentre le memorie toccano i 2000MHz già a default. La dotazione comprende solo lo stretto indispensabile: un adattatore per l'alimentazione ausiliaria della scheda, uno sdoppio per collegare eventuali televisori, un convertitore da DVI a VGA, manuale e drivers.

Prodigy 7.1 HiFi

Qualità per il vostro audio

Audiotrak ha rilasciato Prodigy, scheda audio dalle performance di tutto rispetto: grazie alla flessibilità dei driver **E-WDM** la scheda si presta a un che va bene sia per ascoltare musica che per vedere film e per giocare. Per la qualità offerta e la versatilità d'uso a fronte di un prezzo medio di circa 110 Euro, **Prodigy 7.1 HiFi** non può che essere considerata un acquisto consigliato.

In arrivo la versione 3.0 di FireFox. E mozilla pensa al mercato dei cellulari...

La scalata del famoso browser Open Source continua in direzione Mobile e preoccupa la concorrenza

Mozilla continua a rubare quote di mercato ad Internet Explorer e lo fa in maniera plateale, sfruttando tutte quelle potenzialità che lo hanno reso così appetibile tra gli utenti. Stando infatti ai dati diffusi dal mensile **Pc Professionale**, solo in Italia e considerando il periodo fino a settembre 2007, sono state 400 milioni le copie scaricate del browser open source. In occasione della diffusione dei dati, il popolare magazine ha intervistato il presidente e fondatore di **Mozilla Europe**, **Tristan Nitot**, secondo cui "*un altro settore di business prioritario è quello della creazione di software per i cellulari*". Le probabilità che nel 2008 vedremo il celebre browser in versione mobile sono alte. Si tratterebbe di una versione capace di sviluppare nuove applicazioni tramite **Xul** (Extensible User Interface Language), il linguaggio creato per supportare le applicazioni basate su **Mozilla**. Ma le novità in cantiere sono moltissime: entro la fine dell'anno sarà rilasciata la beta di **Firefox 3.0**, in grado di far girare le applicazioni web-based anche quando si è off-line, senza aver bisogno di

mantenere attiva la connessione. Inoltre il nuovo browser implementerà un rinnovato sistema di gestione 'preferiti'. Riuscirà **Microsoft**, che all'epoca fece del tutto pur di scalzare il rivale **Netscape**, a non cedere sotto i colpi dell'open source che avanza?

Messenger su Vodafone

La chat approda... sul telefonino!

Vodafone e Microsoft annunciano il lancio di **Vodafone Messenger**, nuovo servizio di Instant Messaging sul telefonino, che consente di restare in contatto con i propri amici ovunque ed in qualsiasi momento. Per usufruire del servizio è necessario scaricare l'applicazione direttamente dalla sezione **WWW** del portale **Vodafone live!,** in promozione gratuita fino al 31 gennaio 2008.

Come migliorare le prestazioni della rete Wireless!

Sei consigli per aumentare del 50% la velocità di navigazione senza fili

Come migliorare le prestazioni della nostra rete wireless? Interferenze o dimenticanze possono determinare perdite di segnale e quindi perfomance ridotte sotto il profilo della velocità di navigazione. Ecco alcuni consigli per avere una connessione sempre efficiente: in primo luogo è importante mantenere aggiornato il firmware del proprio router. Fate attenzione a utilizzare solo il protocollo 802.11g, molto più performante del 802.11b, e utilizzate telefoni cordless che non lavorino a 2.4Ghz, in modo da ridurre le interferenze; L'access point, inoltre, va posizionato in un'area centrale rispetto a quella da coprire con il segnale. E' bene utilizzare il Wap per per evitare accessi dall'esterno ed effettuare il test della velocità per scegliere il canale migliore.

Recensioni	Publisher: **Nintendo**	Developer: **EAD**	Genere: **Platform**	Giocatori: **1**

SUPER MARIO GALAXY

E' tornato il Re dei Videogiochi: da 8 bit alle galassie: questa sì che è una vera evoluzione!

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Super Mario Galaxy segna il grande ritorno dell'indiscusso Re dei Platform nell'era della nextgen, chiarendo immediatamente una cosa: **Nintendo** ha dato vita al degno successore di quel capolavoro che fu **Super Mario 64**, concependo un titolo sbalorditivo sotto ogni aspetto. Non c'è niente da fare, il pathos, la magia, l'ironia profusa dall'idraulico con le bretelle non conosce eguali, dileguando ogni paragone con qualsiasi altra produzione concorrente. Inutile fare comparazioni, qui l'essenza del videogioco viene fuori come un fiume in piena, travolgendo il giocatore in un impeto di magia videoludica, immancabilmente generata da un gameplay semplicemente sublime, una grafica dallo stile inconfondibile e una musicalità pregna di effetti stupefacenti e musiche da capogiro. **Mario** è tornato e ancora una volta dovrà salvare Peach dalle mire di Bowser. L'intero titolo si svolge attraverso l'esplorazione di diversi pianeti sparsi in altrettante distinte galassie; questo espediente ha permesso agli sviluppatori di creare situazioni davvero affascinanti, in grado di sorprendere in più di un'occasione. Le capacità atletiche di Mario rispetto al passato non sono poi tanto variate, mentre sono state introdotte nuove divertenti tecniche di trasformazione: avremo modo di scoprire Mario Ape, Spettro, Ghiaccio e Molla, che si andranno ad aggiungere alle classiche metamorfosi in Fuoco e Stella. Chiunque possegga un Wii non può, in maniera categorica, lasciarsi sfuggire uno dei più grandi Platform della storia!

IN ESCLUSIVA PER:
Nintendo Wii

Grafica 95
+ Raggiunto il top del Wii
+ Ambientazioni geniali

Giocabilità 98
+ Gameplaye sbalorditivo
+ Controlli semplicemente perfetti

Sonoro 97
+ Straordinario e d'atmosfera!
+ Koji Kondo è il migliore al mondo!

Longevità 95
+ 40 galassie... 120 stelle...
- ... e tantissimi segreti da scoprire!

GLOBALE
97

MASS EFFECT

Una casa leggendaria per un Gioco di Ruolo che è già leggenda!

A cura di:
Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Bioware: un nome, una garanzia. Una software house resa famosa da titoli come **Knights of the Old Republic** e **Jade Empire**: era scontato che questo **Mass Effect** fosse atteso come la manna dal cielo, un titolo che prometteva non solo gli stessi canoni di gioco dei titoli precedenti, ma ancora più vastità, interattività e combattimenti in tempo reale. Appena iniziata la partita siamo già posti a scelte importanti, che cambieranno sensibilmente l'esperienza di gioco: ci verrà proposto di selezionare l'identità del comandante, di cui è possibile cambiare sesso, fattezze, storia e specializzazione. Le opzioni sono molte e costituiscono un fattore di longevità non indifferente. I combattimenti sono qualcosa di molto particolare, che avrà bisogno di pratica per rendere al meglio: si avrà il controllo del proprio avatar, mentre sarà possibile impartire ordini ai membri della nostra squadra, in modo da coordinare azioni e sconfiggere in maniera ottimale i nemici. Tecnicamente Mass Effect è qualcosa di grandioso: i modelli poligonali sono davvero realistici, le texture che ricoprono personaggi e strutture sono prive di qualunque difetto, le musiche in puro stile fantascientifico ricreano l'atmosfera in modo encomiabile... Chiunque apprezzi gli **RPG** non dovrebbe lasciarsi scappare questo capolavoro, veramente... stellare!

IN ESCLUSIVA PER:
PC

SITO UFFICIALE

Grafica 90
+ Dettaglio semplicemente eccezionali
- A volte l'immagine scatta!

Giocabilità 92
+ RPG all'ennesima potenza!
+ Tantissime possibilità di gioco!

Sonoro 95
+ Musiche di grandissima atmosfera!
- Doppiaggio davvero valido!

Longevità 95
+ Vario e complesso!
+ Non lo finirete alla prima partita...

GLOBALE 94

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Lo Skater più amato al mondo torna su console: riuscirà a superare il grande successo di SKATE?

A cura di:
Enrico "Johnny Blaze" Rossi

Inizio il discorso con una domanda: se doveste comprare un prodotto, vi affidereste ad una marca conosciuta o ad una emergente, senza esperienza nell'ambito? Forse si è già capito il punto della questione: dopo anni di monopolio della "tavola sportiva" da parte di **Activision**, è alquanto strano vedere come **EA** sia riuscita ad importsi anche in questo campo: certo l'esperienza accumulata negli anni dalla **Neversoft Entertainment**, casa sviluppatrice della serie **Tony Hawk's**, è ineguagliabile ma **SKATE** ha fatto squillare qualche campanellino d'allarme in casa di **Chad Findley**, capo sviluppatore di **Neversoft**. Ma parliamo di questo **Proving Ground**: potremo plasmare il nostro personaggio nei minimi particolari, dal modo di vestire fino al carattere. Il gioco ci pone nei panni di uno **skater** e ci permette di gestirlo nel modo che preferiamo: scegliete la via della carriera, per arrivare a rilasciare le scarpe firmate col vostro nome, oppure scegliete la via della creazione e diventate dei maestri nella costruzione di rampe. Ancora: scegliete la via hardcore per creare un video web-zine underground. A voi la scelta. Il custom del gioco non finisce qui, dal momento che è possibile modificare anche i trick. A livello tecnico sono degne di nota le rappresentazioni delle città, estremamente dettagliate e discretamente popolate, ma soprattutto realistiche in termini di architettura, strade, colori ed elementi di contorno. Benché le ambientazioni risultino più piccole rispetto agli ultimi episodi, sono anche molto più dettagliate e ricche di elementi utili per le evoluzioni... Insomma, **Tony** continua a... volare!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PS2, PS3, Wii, DS

SITO UFFICIALE

Grafica 88
+ Città molto dettagliate...
+ Ambientazioni carismatiche!

Giocabilità 92
+ Controllo totale della tavola!
+ Opzioni originali e divertenti!

Sonoro 85
+ Caratteristico della serie...
+ ... e gli effetti sono buoni!

Longevità 85
+ Si presta ad essere rigiocato...
+ ... ma è l'online che fa la differenza!

GLOBALE 89

CRYSIS

Iniziate a potenziare i vostri PC come mai prima d'ora... La crisi è iniziata: come andrà a finire?

A cura di: Andrea "Xravy" Garroni

Crysis, un capolavoro di cui si parlerà anche tra decenni... La storia è ambientata nel 2019 a cavallo tra la Cina e la Korea del Nord, quando un enorme meteorite si schianta sulla Terra. Il nostro compito, in quanto soldati della leggendaria **Delta Force**, sarà quello di effettuare più rilevamenti possibili, affrontando la milizia coreana e la popolazione autoctona qualora fosse necessario. Inutile dire che la necessità ci sarà fin da subito e che dovremo addentrarci nella fitta foresta tropicale presente sul luogo, "infestata" da pattuglie nemiche. Tuttavia ben presto sarà il meteorite ad attirare nuovamente l'attenzione, rivelando una astronave aliena al suo interno e segnando l'inizio dell'invasione del nostro pianeta. L'equipaggiamento comprende, oltre a un gran numero di armi, una tuta da combattimento realizzata con l'ausilio di nanomacchine in grado di potenziare praticamente ogni caratteristica fisica. La qualità grafica è in grado di far vacillare la ragione: le ambientazioni sono straordinarie e ricche nascondigli, utili per affrontare le missioni e scegliere se avere un approccio stealth, long range, stile panzer tedesco e via dicendo... Crysis è in assoluto uno dei migliori FPS che si siano visti negli ultimi anni, minato in parte dalla gestione dell'IA e dall'enorme dispendio di risorse richieste dal PC: un dual core potrebbe anche non bastare... in ogni caso questo primo capitolo è promosso a pieni voti, il secondo raggiungerà il massimo con la lode?

IN ESCLUSIVA PER:
PC

Grafica 97
+ Fotorealistica!
+ Difficile chiedere di più!

Giocabilità 92
+ Gameplay studiato a dovere...
+ ... Peccato a volte per l'IA!

Sonoro 95
+ Ottima colonna sonora...
+ ma gli effetti sono incredibili!

Longevità 96
+ In singolo lo giocherete a lungo...
+ In multi lo giocherete per dieci anni!

FLASH REVIEW

WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Midway / **Genere:** FPS / **Giocatori:** 1 - 16

BLACKSITE: AREA 51

Se state cercando l'FPS della vostra vita allora dovete senza dubbio guardare altrove! **Blacksite: Area 51** è un titolo che non brilla in nessuna delle caratteristiche principali. L'azione si limita semplicemente a sparare ma non c'è mai un reale coinvolgimento. Dopo titoli come **Bioshock** e **Halo 3** era lecito aspettarsi almeno qualcosa di più a livello tecnico... In 16 player recupera, ma non è sufficiente!

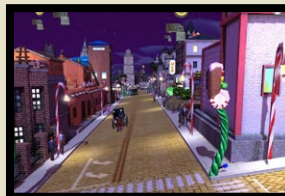
Publisher: Namco Bandai / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 2

SOULCALIBUR LEGENDS

Ecco come trasformare un brand affermato in un prodotto quasi mediocre. **Soul Calibur Legends** sfrutta tanto il nome **Namco** quanto quello del **Wii** per attirare l'attenzione del pubblico. Il risultato è uno scontato Hack'n Slash di vecchio stampo, senza doti particolari. E' vero, l'uso del controller (che può essere spostato per effettuare movimenti) all'inizio potrebbe incuriosire ma il gameplaye a lungo annoia.

Publisher: EA / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

SIM CITY SOCIETIES

L'originalità è una caratteristica sempre ricercata dai giocatori, purché la sua implementazione non danneggi irreparabilmente il gameplay. Cosa che accade in questo **Sim City Societies**, sviluppato da **Tilted Mill** su etichetta **EA**. Il concept ruota attorno alla produzione di diversi tipi di energia 'cittadina', ma l'idea non è chiara e spesso le soluzioni da adottare risultano forzate. Belle le viste cittadine... ma è troppo poco.

Publisher: SEGA / **Genere:** Racing Action / **Giocatori:** 1 - 2

SONIC RIVALS 2

Gli amanti del porcospino blu e tutti i fan SEGA possono dilettarsi con un nuovo titolo dedicato alla lunga saga di **Sonic**. Arriva su **PSP** il secondo capitolo della serie **Rivals**, che introduce migliorie e bilancia meglio l'azione e la corsa, per originare una sorta di 'Racing Action'. La grafica funziona a dovere anche se la velocità spiazza, ma il gameplay scostante mina tutte le buone ide introdotte dagli sviluppatori.

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Compilation / **Giocatori:** 1 - 4

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Ubisoft Paris cerca di bissare il successo del primo **Raving Rabbids** ma il risultato si avvicina elegantemente alla bieca indecenza. Buona l'idea di utilizzare filmati e sfondi reali, ma le animazioni dei personaggi e la cura dei minigiochi risultano davvero ridotte all'osso. Alcune missioni (in particolare quelle con gli sturalavandini) durano troppo e sembra davvero che non abbiano senso. Peccato!

Publisher: Chair Ent. / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 16

UNDERTOW

Questo titolo è forse uno dei migliori giochi presenti sul **Live Arcade** di **Microsoft**! Si tratta di un semplice sparatutto con grafica tridimensionale ma basato su movimenti in due dimensioni. Azione frenetica a sedici giocatori online, per un titolo che potrebbe essere la versone subacquea di **Battlefield**. Una versione action di **Atlantide** consigliata anche per via del costo ridottissimo...

Publisher: Capcom / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 4

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

Nella primavera del 2005 Capcom rilasciò le prime immagini di **Monster Hunter**. A causa degli strani imprevisti del marketing il titolo riscosse un successo grandioso in Giappone e un semi-disastro nel resto del mondo. Il gioco si rivolgeva un po' troppo agli "aficionados" del genere, mentre si rivelava un po' ostico per tutti gli altri. Ed è in punta di piedi che arriva questo **Monster Hunter Freedom 2**: riuscirà a recuperare "il gap" o si rivelerà ancora (e a torto) un flop? Nei panni di un Cacciatore di Mostri, dovremo avventurarci nelle lande circostanti per completare varie missioni, come recuperare oggetti o abbattere orde di pericolosi nemici. Per superare ogni zona dovremo attrezzarci tempestivamente e non potremo lasciare

nulla al caso. Insomma, il single player risulta molto approfondito, ma **MHF2** offre il meglio di sé in multiplayer, perché il gioco supporta l'opzione per 4 giocatori in cooperative, in maniera semplice ma efficace. Qualche problema con la telecamera durante i combattimenti, ma gli appassionati del genere lo apprezzeranno non poco!

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Strategia / **Giocatori:** 1 - 2

CHESSMASTER: THE ART OF LEARNING

Gli scacchi sono un gioco di antichissima tradizione e notevole fascino. Sembra che la scacchiera sia stata tramandata dagli antichi arabi, da un'epoca in cui tale gioco era considerato un vero e proprio sport nazionale. Ed eccoci passare come per magia dalla scacchiera 'tangibile' a quella virtuale, con tanto di coordinate su schermo e pennino made in **Nintendo DS**. La casa produttrice di questo buon gioco è **Ubisoft**, che ha cercato di appassionare anche gli utenti casuali, in cerca di entertainment puro. **The Art of Learning** è l'undicesima versione del celebre **Chessmaster**, gioco famoso in passato. Le migliorie presenti prevedono principalmente due diversi temi: l'implementazione di divertenti minigames e un aggiornamento del libro dedicato all'arte degli scacchi, 'The Art of Learning'. La caratteristica principale riguarda il gameplay, che si basa sugli stili di gioco di famosi 'scacchisti', come Alekhine, Botvinnik e Josh Waitzkin, che ci accompagnerà nelle nostre partite con utili consigli, enunciati dalla parte superiore del doppio schermo Nintendo. Un titolo indicato per tutti, grandi e piccini.

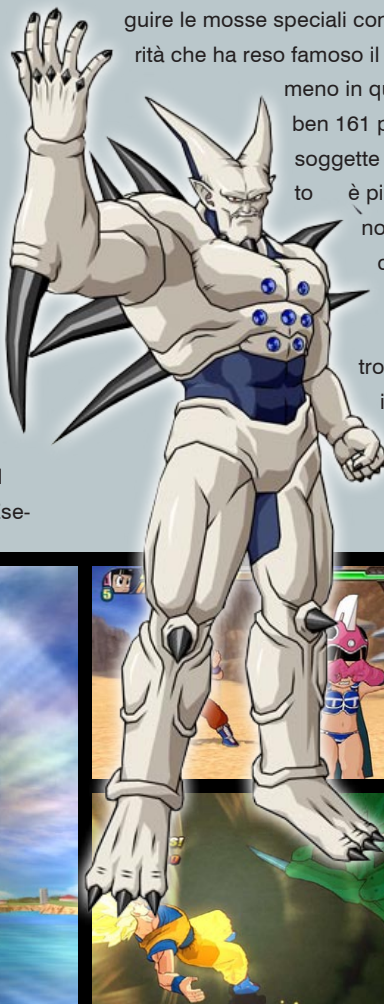
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

Super Saiyan e scontri in cielo per il nuovo gioco di Atari

A cura di:
Andrea "Xravy" Garroni

Kamehamehaaaaa! E' praticamente impossibile che almeno una volta nella vostra vita non abbiate mai sentito questa espressione, famosa in tutto il mondo ed associata da sempre a ***Dragonball***, l'opera di ***Akira Toriyama***. Questo mese vi parliamo del nuovo videogame che ne sfrutta il brand e che vi permetterà di combattere con tutti i personaggi delle serie televisive e dei film delle avventure di ***Son Goku***: ***Dragonball Z: Budokai Tenkaichi 3***! Sequel di quella che è stata probabilmente la migliore trasposizione del cartone animato, questo terzo capitolo approda su **Nintendo Wii** per sfruttare il sistema di controllo del *WiiMote*, trasmettendo il massimo divertimento al giocatore ed integrando la tanto sognata modalità online uno contro uno. Eseguire le mosse speciali con i movimenti del controller è la peculiarità che ha reso famoso il secondo capitolo e **BT3** non è certo da meno in quanto a gameplay. E, statene certi, con ben 161 personaggi, 30 arene diverse e tutte soggette all'alternanza giorno/notte il divertimento è più che assicurato! Il comparto tecnico non è molto diverso dal precedente capitolo della saga, limitandosi a piccoli ritocchi grafici (sebbene le migliorie nel gameplay siano consistenti) ma introducendo una interessantissima novità: il ***Battle Replay Mode***, che ci permette di registrare e rivedere a nostro piacimento le battaglie più belle ed avvincenti. ***Goku*** è tornato!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PS2

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Note
Grafica	73	+ Grafica aggiornata... - ...ma sarebbe stato meglio un restyling
Giocabilità	84	+ Controlli immediati e divertenti - Marginali miglioramenti
Sonoro	79	+ Colonna sonora conivolgente + Effetti di buon livello
Longevità	91	+ Molri personaggi e arene + Modalità online 1 vs 1

GLOBALE 81

DragonBall Special

Chi possiede una **PS2** o un **Wii** potrà trascorrere il Natale giocando al nuovissimo **Budokai Tenkaichi 3**.
In occasione del gioco abbiamo realizzato uno speciale sulla serie tv più amata di tutti i tempi!

SPECIALE DRAGON BALL

di Simone 'Syndar' Ceccarelli

IL MANGA E LA PRIMA SERIE TV

La saga di *Dragon Ball* è una delle più longeve in assoluto ed ancora oggi il cartone animato vanta molti spettatori. Ma anche il manga va alla grande. Come è iniziato tutto? Era l'anno **1984**, quando la matita di ***Akira Toriyama*** diede alla luce quella che poi passerà alla storia come la sua più grande opera: ***Dragon Ball***, pubblicata per la prima volta sulla rivista giapponese ***Shonen Jump*** fra il *1984* ed il *1995*. In Italia il manga è arrivato mentre terminava la serializzazione nipponica, nella primavera del **1995** su etichetta **Star Comics**; fu il primo manga pubblicato in Italia a mantenere la lettura alla "giapponese" (cioè da destra a sinistra). Nel corso degli anni ci sono state due ristampe da 42 volumi (*Dragon Ball Deluxe* e *Dragon Ball New*), ma la seconda è stata censurata per via di alcune proteste sui contenuti del manga. Ma non finisce qui: recentemente è uscita una terza ristampa che contiene un finale alternativo creato di recente da ***Toriyama*** in persona. ***Dragon Ball*** è ambientato in un mondo parallelo dove vivono varie razze antropomorfe. Protagonista delle vicende è il piccolo ***Goku***, uno strano bambino dotato di una forza straordinaria. La sua vita scorre tranquilla, quando, un giorno incontra ***Bulma***, una ragazza che è alla ricerca delle **Sfere del Drago**, in grado di esaudire qualsiasi desiderio; è proprio attorno a questa ricerca che si concentra tutta la storia del manga, in una lunga lotta fra bene e male. La prima parte della storia ricalca una vecchia leggenda cinese ma, successivamente, la trama si discosta molto sia dalla leggenda che dalla ricerca delle sfere, incentrandosi di più sul protagonista e sui combattimenti... Dopo il grande successo ottenuto dal manga, nel *1986* è uscita in ***Giappone*** la serie animata ad opera della ***Toei Animation***. La serie conta ben *153 episodi* e segue le vicende viste nel fumetto.

THE STORY SO FAR: Dragon Ball Z

E' TEMPO DI EVOLUZIONE...

di Andrea 'Xravy' Garroni

Ecco quindi la necessità di addentrarci nell'analisi della più famosa, apprezzata ed idolatrata serie dell'universo di ***Dragon Ball***: ***Dragon Ball 2***. Esatto, la seconda serie ideata da quel geniaccio di ***Akira Toriyama***, conosciuta dal grande pubblico con il nome di ***Dragon Ball Z***. La leggenda (che è poi la pura verità) narra che durante la fase di traslitterazione qualcuno abbia confuso quel due con una zeta, suscitando, in conclusione, l'ilarità del maestro **Toriyama**. Il nome della serie è rimasto quello e, sebbene siano passati ben 18 dalla realizzazione dei primi episodi, *"l'onda energetica"* di ***Dragon Ball*** continua a emettere una raggiante luce. Era *l'Aprile del 1989* quando il primo episodio della ***serie Z*** *(Il misterioso combattente)* fu trasmesso in **Giappone**, concludendo la sua fortunata avventura nel *Gennaio del 1995* con l'ultimo episodio (*Bisogna mantenere la pace*). Mai una serie *Anime* ha riscosso un tale successo, facendo proseliti di fan in ogni angolo del pianeta. Successo planetario, dovuto in gran parte al radicale cambiamento intrapreso da **Toriyama**, che ha fatto evolvere **Goku** e le sue avventure in un'opera nettamente più matura. I personaggi sono il centro (e la forza) di ***Dragon Ball Z***, che contribuiscono allo sviluppo di nuove storie avvincenti.

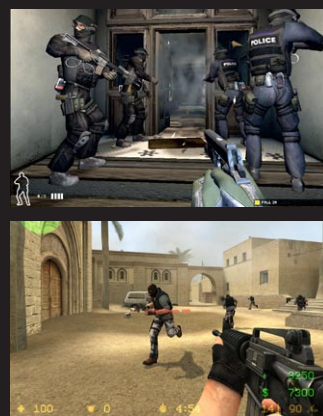
(continua dalla pagina precedente) **-** Questa serie fu trasmessa per la prima volta in Italia nel 1989, da ***Junior TV***, con il doppiaggio della ***Play World Film***, che non presentava nessuna censura e manteneva le sigle originali giapponesi. Dal 1998 la serie venne presa in consegna dalla ***Merak Film*** per conto di ***Mediaset*** e fu soggetta a pesanti censure, mentre le sigle furono sostituite con versioni in italiano. La serie televisiva presenta episodi che non appartngono al manga, inserite per "estendere" ulteriormente la narrazione.

DRAGON BALL GT
LA FINE DELLA SAGA?

Ed eccoci giunti alla fine del nostro viaggio "animato", con l'ultima serie tratta dal capolavoro del Maestro ***Toriyama***, ***Dragon Ball GT***. Ultimo atto, non ideato dall'autore ma realizzato prettamente a scopi commerciali con l'intento di cavalcare l'onda generata da **Goku** e le sue avventure. La struttura è insolitamente breve: soli 64 episodi, con un ritmo discretamente serrato. L'idea e la produzione sono opera di ***Toei Animation***, mentre la realizzazione tecnica è frutto del lavoro dello ***Studio Bird*** di ***Akira Toriyama***. Il Maestro non ha quasi messo mano in questa serie, riservandosi l'ideazione del design generale dei personaggi. La vera novità della serie ***GT*** è l'ultima trasformazione di ***Goku*** in ***Super Saiyan di 4° Livello***. Questa rappresenta la vera ed unica novità di rilievo in una serie che, raffrontata con le precedenti, è giusto definire come insipida, priva di un plot convincente e completamente slegata da tutto il contesto. La storia di questa serie di per sé è molto breve e ruota tutta attorno alla scoperta delle fantomatiche sfere del drago dalle stelle nere (nascoste nel *Palazzo del Supremo*). ***Goku*** si sta allenando assieme ad ***Ub***, quando appare il caro vecchio ***Pilaf*** che evoca il Drago ma sbaglia clamorosamente desiderio, trasformando il nostro eroe in un bambino. E l'inizio di un viaggio alla ricerca delle sfere sparse per l'universo... Per certi versi questa serie è persino meno "matura" della prima, estremamente più infantile ed eccessivamente edulcorata...

ANDIAMO AL CINEMA!

GOKU ARRIVA SUL GRANDE SCHERMO

Ad oggi sono molti i Film di ***Dragon Ball***, 4 tratti dalla prima serie, ben 13 dalla seconda serie ed infine uno dedicato a ***Dragon Ball GT***. Sono storie parallele che non c'entrano nulla con i fumetti e con la serie animata. Solo gli special, realizzati esclusivamente per la tv, completano la storia principale: tra questi troviamo la storia di ***Bardak***, il padre di **Goku**, e le vicende che precedono la distruzione del pianeta dei ***Saiyan***. Poi c'è lo speciale su ***Trunks*** del futuro e la lotta con i ***Cyborg C17*** e ***C18***. Infine c'è ***Goku Gaiden***, in cui gli avvenimenti si collocano cento anni dopo la fine di ***Dragon Ball GT***. I lungometraggi animati ricalcano molte tematiche del manga, rielaborate in chiave differente: ad esempio in ***"La leggenda delle sette sfere"*** ritroviamo la parte iniziale del manga, in cui **Goku** incontra ***Bulma***, ***Pual***, ***Olong*** e ***Yamcha***, più una bambina di nome ***Panjee*** che chiede ai nostri eroi di aiutarla contro il malvagio **Re *Gourmet***, un tiranno che rovina le terre dei suoi sudditi per cercare un minerale prezioso. Con il successo della *saga Z* sono fioriti ben tredici lungometraggi, che pescano a piene mani gli elementi migliori della trama, senza però inserirsi coerentemente all'interno della narrazione. Bisogna però ammettere che, a partire dal film dedicato alla saga di **Cooler**, fratello di **Freezer**, queste produzioni si rivelano decisamente più interessanti, grazie ad un ottimo character design e trame più avvincenti.

IL FONDATORE DEL CLAN

INTERVISTA A STEFANO 'IMPERATOR'

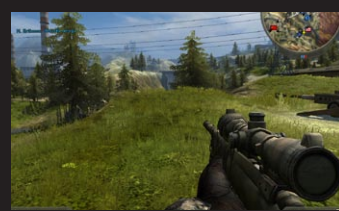
Oggi incontriamo il fondatore dei GladiatoRes, nonchè amministratore del clan: **Stefano "Imperator"**. *Parliamo di quindi questo particolare 'Impero'!*

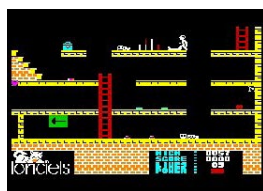
S - Precisiamo una cosa: non è il mio impero. Ok, io ho avuto l'idea e l'ho fondato ma non crediate che stia in piedi solo grazie a me. Ho il fondamentale ausilio di persone che hanno sposato il progetto e senza di loro il Gladiatores clan non esisterebbe più da tempo.

GAME - *I vostri team stanno facendo parlare di sé: in un solo anno ci sono stati 3 team qualificati per le EPS, Campioni di PES6 e rilievo nelle ladder europee... Quale è il segreto?*

S - Se lo svelassi, non sarebbe più un segreto...A parte gli scherzi, il nostro obbiettivo primario era quello di conservare ed ottenere un eccezionale numero di contatti utili, amicizie e collaborazioni. La strada in salita è stata molto lunga e ripida, è un anno che il Gladiatores clan esiste, ma è da molto più tempo che ci lavoro su. Il segreto è un'attenta pianificazione degli obbiettivi e una forte determinazione.

GAME - *Progetti per il futuro ?*

S - Il nostro multy sarà orientato per competere "live". Ogni team avrà appoggio totale per partecipare alle principali LAN europee, ma è un progetto a lungo termine...

UUESA: INIZIA LA SFIDA!

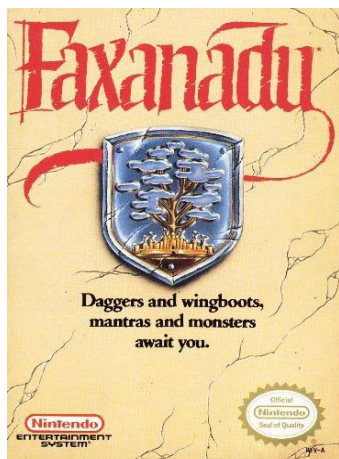
Il portale UEESA.org (Union of European Esports Assciation), con il patrocinio di grandi marchi e con l'appoggio di alcuni paesi Europei (Grecia, Belgio e la Polonia), si ripromette di portare l'**E-Sport** a livelli professionistici. Da qui nasce uno dei più grandi tornei di Battlefiled 2. L'evento, che si svolgerà online, avrà un montepremi di 10.000 Euro. I **Gladiatores** non si fanno trovare impraparati, dopo aver ricevuto l'invito ufficiale a partecipare alla "**Champions League**". Ma sappiamo che i nostri campioni si faranno valere!

UN DIZIONARIO PER I VIDEOGIOCHI!

Iniziativa tutta Italiana per un'enciclopedia Open Source...

Nel mare di Internet è possibile trovare risorse per orientarsi in ogni ambito. Dopo il successo di Wikipedia, sono nati progetti analoghi dedicati al mondo del divertimento. E l'Italia non è da meno, con questo nuovo **Dizionario dei Videogiochi**, che riporta in maniera dettagliata molte delle voci legate al mondo dell'Entertainment. Dai termini tecnici ai giochi che hanno fatto la storia, dalle software house più famose a quelle meno note ma altrettanto importanti, il **Dizionario** riporta tantissimi termini e definizioni. L'iniziativa è completamente Wiki Open Source in continuo aggiornamento, per offrire a tutti l'opportunità di partecipare. All'interno sono presenti numerose curiosità, come le foto del mitico **Apple I** (costruito 'a mano' da **Steve Jobs**), la spiegazione del sistema **SCUMM** e la biografia dei designer più famosi.

A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

FAXANADU: BELLO... E IMPOSSIBILE!

Qualcuno spieghi ad **Hudson Soft** cosa vuol dire 'Difficoltà'...

Faxanadu è stato tanto impopolare che lo ricorderanno in dieci al mondo. Tutto quello che potevano fare i programmatori per allontanare gli utenti **NES** dalla console è stato implementato così bene che solo cinque o sei persone avranno attraversato la porta per uscire dalla prima città. Ma esistono pur sempre quattro o cinque giocatori che il secondo livello, quello della nebbia, lo hanno raggiunto; probabilmente chi lo ha visto pensa che la vita sia solo dolore e sofferenza, dal momento che non solo lo stage era difficilissimo ma bastava cadere in qualsiasi precipizio per tornare al punto di partenza. Dopodiché **Hudson Soft** ha pensato bene di invertire tutta la tendenza e mostrare di che pasta siano fatti i veri **RPG**. Perché questo **Faxanadu** nascondeva un gran giocone, pieno di armi e armature, magie, nemici da sconfiggere, dungeon complessi e bellissime città. Peccato che lo avranno scoperto soltanto una o due persone!

BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.creativeprooffice.com

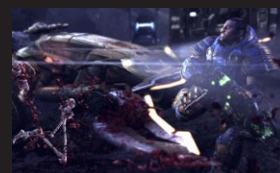
Interessante servizio web per gestire ed organizzare direttamente online il proprio lavoro. Si tratta di una Suite Office completa di varie funzionalità, che comprende soluzioni per la gestione di documenti e clienti, per l'organizzazione di impegni e progetti via browser. Sei applicazioni, utilizzabili attivando un account gratuito. In inglese.

www.getjar.com

Si tratta di un portale dedicato al software mobile. Il sito mette a disposizione svariati giochi ed applicazioni per dispositivi mobili e cellulari. Ogni risorsa è disponibile per il download sul PC nei formati .Jar e .Jad. E' possibile navigare l'archivio delle applicazioni selezionando la tipologia della piattaforma o la marca del dispositivo. Interessante.

www.aniboom.com

Aniboom è un servizio per tutti gli appassionati di animazione, che permette di caricare e condividere esclusivamente video animati. Tutti i video sono visualizzabili gratuitamente e possono essere commentati e votati dalla community nella classifica del concorso omonimo. Un ottimo servizio per tutti gli aficionados!

I 5 più attesi...

Unreal Tournament 3

Uncharted

Mario Kart Wii

Smash Bros. Brawl

Starcraft 2

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!

Tifa

TifaLockhartFF

Lady Tentazione

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! E questo mese abbiamo tre disegni veramente incredibili... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

Luca Ficarelli: "Gli Anime in Italia e il loro futuro!"

Intervista esclusiva con il coordinatore editoriale di Panini Video

Gli Anime, una vera passione per molti dei nostri lettori. In occasione di Natale abbiamo deciso di "regalarvi" una sorpresa: l'intervista a una delle persone più attive in questo campo, **Luca Ficarelli** *di* **Panini Video**:

GAME - *Allora, come va?*

LUCA FICARELLI – Molto bene grazie! La prima domanda è facile…

GAME - *Il mercato italiano degli Anime, qual'è la situazione attuale?*

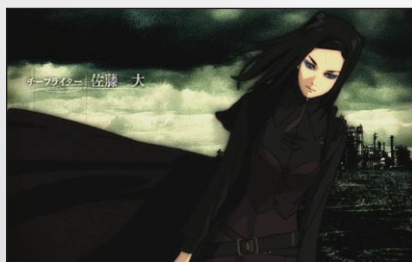
LF - …e la seconda difficilissima! Anche perché non seguo direttamente il mercato, compito che spetta ad altre divisioni della mia azienda (marketing e distribuzione). Mi limiterò ad alcune considerazioni: attualmente il mercato anime è un mercato di nicchia, e che può uscire da questo ambito ristretto solo grazie ad una maggiore visibilità televisiva e distributiva. Per quanto riguarda le televisioni c'è stato sicuramente un maggior interesse per questo tipo di prodotti negli ultimi anni da parte di alcune televisioni terrestri, anche se siamo ben distanti dalla "golden age" degli anni '80, e anche i canali satellitari e il digitale terrestre hanno dimostrato attenzione verso il settore. Maggiore presenza televisiva significa più considerazione da parte dei canali distributivi, e infatti alcuni titoli anime sono finalmente comparsi sugli scaffali delle grandi catene distributive. Vedo in pratica una situazione in lenta ma progressiva crescita. Con alcune incognite però, legate soprattutto alla consapevolezza che certi prodotti non potranno mai diventare "mass market", per caratteristiche proprie o perché gli anime non sempre sono in linea con la cultura e la morale dominanti nella nostra società.

GAME - ***Panini Video*** *è una delle realtà più attive del settore in Italia, con diverse acquisizioni importanti (**Samurai Champloo**, **Ergo Proxy** e **Appleseed**...). Quali sono le procedure che seguite per acquisire una serie?*

LF – Anzitutto diciamo che ***Panini Video*** è stata capace di appoggiarsi all'esperienza maturata nel settore manga. Per l'acquisizione della serie, se si intende il criterio con il quale si sceglie una serie, ci basiamo su fattori per quanto possibili "oggettivi": è di un regista o di uno studio di produzione già conosciuti per altri lavori? La storia è tratta da

un manga di successo, magari già pubblicato in Italia, meglio ancora se da ***Planet Manga***? O da un videogioco? Il titolo ha un background in Italia, ad esempio è il remake di un altro anime già visto nella nostra penisola?. Ma alla fine non si può mai trascurare anche l'elemento più "personale": quando una serie è ben animata, con una trama interessante, bei personaggi… insomma è una serie che semplicemente ci piace… beh, ci proviamo!

GAME - *La fase immediatamente successiva è la preparazione all'introduzione sul mercato, quindi adattamento, doppiaggio ed infine la produzione vera e propria. Quanto tempo richiedono tutti questi passi e quali difficoltà si possono incontrare?*

LF – Dopo l'acquisizione di una licenza, iniziamo ad assegnare i ruoli "i nterni": quindi un editor che supervisionerà tutti i lavori della serie, e un traduttore. Si tratta sempre di nostri fidati collaboratori in questo caso.

Subito dopo occorre decidere quali saranno invece nostri partner esterni nell'impresa: quindi uno studio di authoring e uno di doppiaggio, un sottotitolatore, un'azienda di duplicazione e packaging. Risolti questi punti, cioè una volta creato il "team", che include anche il grafico (interno anch'egli all'azienda) si inizia la lavorazione vera e propria. Occorrono a questo punto dai 4 (se tutto procede senza intoppi) ai 6 mesi per avere il primo dvd di una serie sugli scaffali. Ma le difficoltà e i problemi, nella produzione di un dvd, si nascondono dietro ogni angolo. Dall'errore di adattamento del labiale, a quello nell'authoring, alla battuta sbagliata, al materiale danneggiato, al ritardo in un'approvazione, alo sbaglio in fase di stampa… magari tutto fila liscio per 2-3 dvd, e all'uscita successiva c'è l'imprevisto!

GAME - *Arriverà mai il giorno in cui una serie animata debutterà in contemporanea in più paesi? O sarà possibile ridurre i tempi di attesa?*

LF – Se per debutto "in contemporanea" in più paesi si intende il paese del licenziante (solitamente il Giappone) e quello licenziato (l'Italia) posso dire di no, questo difficilmente potrebbe accadere. Noi (come gli altri produttori Italiani) acquisiamo licenze, non siamo co-produttori di una serie. Quindi acquistiamo i titoli solo dopo che sono stati prodotti in Giappone. Inoltre c'è tutta la parte della trattativa, che ovviamente inizia (nella maggior parte dei casi, non sempre) solo quando hai la possibilità di visionare almeno una buona parte del prodotto finito. Per la riduzione dei tempi di attesa al momento faccio presente che Panini Video è una delle aziende maggiormente attenta alla problematica. Ripeto che sono infiniti i problemi nei quali incorrono tutti gli editori del settore, ma per ora nessuna nostra serie, seppur non possa si possa parlare di uscite proprio esattamente mensili, ha subito ritardi "biblici".

GAME - *Avete iniziato a pensare al supporto per l'alta definizione come i* ***BluRay*** *e gli* ***HDDvd****?*

LF – Seguiamo con attenzione gli sviluppi di queste nuove tecnologie, ma attualmente la situazione è sotto gli occhi di tutti: pochi lettori e televisori a disposizione, costi hardware e software elevati. Gli italiani trovano ancora nel ***DVD*** un formato in grado di garantire ottimi standard qualitativi. E molti hanno abbandonato lo standard ***VHS*** solo "poco" tempo fa, anche se sembrano passati eoni. In questo ci vedo anche un po' di saggezza, che ci ha permesso di evitare in passato tanti supporti che sono poi stati surclassati dopo poco tempo da migliori tecnologie. In pratica attendiamo che si attui quella che penso sarà la naturale evoluzione del settore dell'alta definizione: l'allargamento de potenziali acquirenti di questi nuovi supporti a seguito dell'abbattimento dei costi da parte dei produttori hardware.

GAME - *Il problema del mondo dei fansub reperibili online: ovvero gli utenti che scaricano da Internet. Il fenomeno avviene spesso per evitare lunghe attese congiuntamente a timori circa gli adattamenti (spesso infondati a dire il vero). Quanto influisce sul vostro lavoro questo problema?*

LF – So che molti ragazzi fanno quanto dici anche per pura passione. E spesso gli usufruitori di fansub coincidono con i potenziali acquirenti, consci che il prodotto in dvd è diverso e offre standard più elevati, quantomeno per la presenza del doppiaggio e di un video di qualità. Certo è che forse non tutti si rendono conto del danno che questa attività può provocare, specie ai produttori che investono molti soldi nel settore e danno occupazione a migliaia di persone. Trovo però inutili certe crociate puramente e unicamente repressive. Penso che occorrerà sicuramente agire anche sul versante opposto, cioè quello di proporre il prodotto, anche grazie alle nuove tecnologie, attraverso nuovi canali distributivi (streaming, download, etc.) a prezzi sempre più convenienti. Insomma qualcosa di simile a quanto sta avvenendo nel mondo della musica, anche se la quadratura del cerchio non si è trovata neppure lì per il momento. Ma è nell'interesse di tutti farlo. Se non si produrranno più anime in quanto antieconomici,

cosa sottotitoleranno i fansubber?

GAME - *Qualche domanda "scottante": avete qualche serie a cui siete interessati e che state cercando di acquisire? Un titolo... o almeno una lettera iniziale?*

LF – Ovviamente su ogni trattativa in corso vige il silenzio assoluto. Mi spiace, ma spero che gli appassionati comprendano che queste sono informazioni estremamente riservate. Nessun editore si è mai sbilanciato su questi temi, ed è ovvio che sia così

GAME - *Mi sono giunte diverse richieste da parte di alcuni nostri lettori, con temi interessanti; cominciamo dal primo:* ***Naruto Shippuuden****. State trattando l'acquisizione di questa serie e dei film?*

LF – Come sopra…

GAME - *C'è grande curiosità attorno all'anime di* ***Bleach****. C'è chi dice che non arriverà mai in Italia (ma il manga già c'è)...****Panini Video*** sa qualcosa che non ci dice?

LF – idem…

GAME - *Cosa ci aspetta nel 2008 e come si evolverà il mercato degli Anime?*

LF – Per ora (e sottolineo "per ora") tutto è stato annunciato. Il 2008 per ***Panini Video*** significherà quindi la prosecuzione della serie di ***Samurai Champloo***, ***Naruto***, ***Paradise Kiss*** e ovviamente di ***Rat-man***. Inizieremo (o preseguiremo, se riusciamo a pubblicare i primi titoli a dicembre) le serie di ***Ergo Proxy***, ***Black Lagoon***. Vorremmo anche vedere ***Appleseed*** sugli scaffali per Natale, ma ovviamente tutto deve essere controllato e se troveremo un qualsivoglia errore ci toccherà posticipare a Gennaio. L'unico titolo invece programmato fin dall'inizio per il 2008 è ***Tenjho Tenge*** (***Inferno e Paradiso***). Evoluzioni nel mercato degli anime? Vedremo… in una risposta precedente prefiguravo un futuro distributivo molto diverso da quello attuale, ma non penso che questo futuro sia così vicino, specie per gli anime.

GAME - *Hai notato serie interessanti trasmesse di recente in Giappone e che magari potreste cercare di acquisire l'anno prossimo (se ce ne puoi parlare ovviamente)?*

LF – Mi hai dato tregua con una domanda ma poi torni subito alla carica vedo!
Se una serie è interessante, noi iniziamo la trattativa… e quindi si ricade nella regola del silenzio!

GAME - *Qual'è il film e la serie Anime preferita di Luca Ficarelli?*

LF - Adoro tutti i film di ***Miyazaki*** (***Hayao***), in particolare la sua prima età, quella più "avventurosa" di ***Porco Rosso*** e ***Cagliostro***. Ma anche serie e movie di ***Satoshi Kon***. Poi ovviamente ***Otomo*** e ***Oshii***! Insomma rimango tra i grandi maestri, per i film. Per le serie come non rimanere ammaliati da ***Ghost in the Shell - Stand Alone Complex***? Ma forse ha il primato perchè il cyberpunk mi affascina, però molto altro è stato prodotto in altri generi e si tratta di titoli che trovo anch'essi eccezionali. Ma elencarli mi è impossibile. Non trascuro neppure il filone più nostalgico, tra un ***Lamù*** e un ***Capitan Harlock***, passando per un ***Kyashan*** e in generale per tutti gli anni '80. Ma qui è il cuore che parla.

GAME - *Grazie per l'intervista e complimenti ancora per il vostro egregio lavoro!*

LF – Grazie a te per l'intervista!

Harry Potter e l'Ordine della Fenice

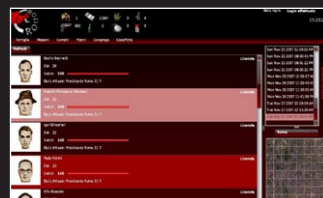
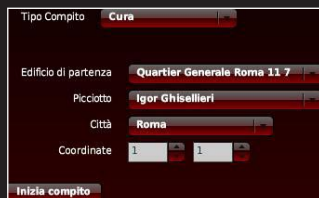
Torna il mago più famoso del mondo nella riuscita pellicola di **David Yates**

A cura di Mario Moschera

Al gran completo per il quarto sequel, la bislacca scolaresca di Hogwarts non manca l'appuntamento col Natale neppure quest'anno, presentandosi con la consueta edizione casalinga del franchise. La formula, un anno di **Harry Potter** nella scuola per maghi più esclusiva di **Albione**, è oramai ben collaudata, eppure non manca di stupire. Anzi, trama ed intreccio si infittiscono ulteriormente in questo capitolo e quando giungono i titoli di coda le domande irrisolte sono sempre più. Sopravissuto al redivivo **Voldemort** (un superbo **Ralph Fiennes**, davvero terrificante) **Harry** deve affrontare un nuovo anno consapevole della cortina di dubbio che lo separa da quasi tutti i suoi amici: nessuno infatti vuole credere alla ricomparsa del signore oscuro. Solo con il consueto aiuto dei soliti **Ron** ed **Hermione** e con quello, più inaspettato, del fantomatico **Ordine delle Fenice**, **Harry** riuscirà a sopravvivere ai numerosi sotterfugi dei **Mangiamorte**. Trasposizione abbastanza fedele del quinto libro della serie, il prodotto finale non è esente da difetti. Qualche incertezza alla camera da presa rende la pellicola zoppicante in alcuni punti, ma, al contrario di quanto poteva far temere la scelta di un regista televisivo praticamente esordiente sullo schermo d'argento come **David Yates**, la resa è ottimale. E anche se siamo lontani dai goticismi claustrofobici di **Alfonso Cuaron** (regista del terzo episodio) si può solo applaudire alla scelta di cambiare regia praticamente ogni volta. Occhi e mani differenti non fanno che arricchire stilisticamente il mondo del giovane mago e il punto di vista di un regista britannico non può che favorire una storia così perfettamente incastonata nelle tradizioni squisitamente british. Si può perfino aggiungere che **Yates** sappia ben mescolare altri ingradienti all'impasto, prendendo spunti dall'estro creativo di altri autori britannici come **Neil Gaiaman** (di cui **Harry** è comunque figlio illegittimo) e dell'**Alan Moore** di **V per Vendetta**. La sceneggiatura ben si adatta al ritmo delle due ore filmate, creando un lavoro virtualmente privo di tempi morti. Gli effetti speciali, si assestano su un buon livello, con un picco nella sequenza finale, che è veramente degna di nota. Punto.

UN PROGETTO DA F1

Un browser game gratuito dedicato all'automobilismo!

I browser game, videogiochi usufruibili direttamente da web hanno letteralmente invaso la rete. E' di questi giorni la notizia dell'arrivo dell'originalissimo **F1Project**, il primo manageriale online in Italia sulla Formula 1. Questo promettente progetto ha ricevuto un ottimo riscontro, con centinaia di iscritti in pochi giorni. Gli ideatori e sviluppatori del gioco sono un gruppo di appassionati "capitanati" da **Paolo Montagna** e **Matteo Palumbo**, ideatori e sviluppatori del titolo. Questi caparbi ragazzi hanno voluto sfidare ogni altro browser game proponendo un sistema di gioco completo e semplice da usare e soprattutto completamente gratuito: basta registrarsi, entrare in lista d'attesa e, in un paio di giorni, si diventa proprietari di una scuderia. Tutti gli aspetti di un vero Campionato sono stati fedelmente riportati, dalla strategia alla simulazione, dal mercato alle sfide dirette. Insomma un'idea che si rivolge sia agli appassionati che ai casual gamers... ah per giocarci basta visitare il sito **www.f1project.org**

IL TEMPO... DELL'ONORE!

Arriva Cronor: la Mafia corre sul filo del web

E' **ancora in fase** di test ma ha già catturato l'attenzione di tantissimi giocatori online. Parliamo di **Cronor: il tempo dell'onore**, originale browser game ambientato nel torbido mondo della Mafia. Il gioco è sviluppato da **CLUMAR**, una neonata software house romana composta da studenti universitari, e vanta l'utilizzo dell' innovativo sistema sviluppo grafico **Flex** di **Adobe**. Il gioco è attivo 24 ore su 24, senza pause, e gli utenti di tutto il mondo possono sfidarsi in appassionanti lotte tra famiglie mafiose. Una volta registrati (gratuitamente) sul sito ufficiale: **www.cronor.it**, si riceverà una esauriente guida e sarà possibile da subito creare la propria famiglia, gestire gli affari e le relazioni con gli altri giocatori, cercando di guadagnarsi la stima e il il rispetto delle altre "famiglie". A Natale avremo la possibilità di provare una versione avanzata, mentre per quella completa dovremo attendere il 2008. "*Cronor: not only a game, a world*".

www.cronor.it

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 320 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratis.it
www.4yougratis.it	www.fniv.it	www.ziozoiz.com

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.ps3-inf.com
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.g4g.it
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.livearena.net
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.theishansoul.com
http://gamechannel.netsons.org	http://ut3.iscsnipers.net	www.ictportal.it
www.mandrawoz.net	www.mushouse.it	www.wii-inf.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 320 SITI

http://supergames.altervista.org	www.zupperman.com	http://xbox-361.com
www.nrulez.it	www.ogsi.it	www.retrogioco.com
www.flashpcgames.com	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org
http://stigates.p2pforum.it	http://onlinegame.helloweb.eu	www.wiimania.net
www.project-console.com	www.rainstars.net	http://xoomer.alice.it/bonacina
www.beppeleso.net	http://coresports.pro-server.net	www.gnupidi.it
www.scratchmusic.it	www.ps2-cartoons.it	http://gabriballets.altervista.org
http://www.f4talesports.clansgame.com	www.limonceclan.com	www.pspartansoldiers.altervista.org
http://age.altervista.org	http://finallevel.altervista.org	http://www.game-play.it
http://gamebreak.altervista.org	www.tdu-italia.com	www.generationgames.org
www.timetofrag.com	http://xboxlivesport.135.it/	http://psw.netsons.org
www.teamnf.net	www.morino.eu	http://ilbodoz.altervista.org
http://tuttopes.net	http://player.issimo.tv	www.nofearita.com
www.mgita.altervista.org	www.webalice.it/febraro/Home/giochi.htm	www.drogbaster.it
www.pesmaniaclan.com	www.maxconsole-ita.org	http://assassinscreed.altervista.org
http://pesinside.altervista.org	www.egamesblog.it	http://ps3yasai.blogspot.com
http://360yasai.blogspot.com	http://regame.altervista.org	http://dreamarena.netsons.org
www.extremelite.net	www.360lifestyle.org	www.mystics.it
www.fifaitalia.net	www.blackpointgames.it	www.tbk3.it/public/dokuwiki/doku.php
www.consoleworld.it	http://artikgames.altervista.org	www.consolelandia.com
www.sekmet.eu	www.webalice.it/macduce	http://slowbox360.it.gg
http://tuttoragazziita.altervista.org	http://playstationw.blogspot.com	www.fragtime.it

www.thesit.eu	www.interattive.net	www.forzespeciali-ita.com
http://japgalaxy.altervista.org		

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it
www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com
http://wii.forumup.it	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it
www.dugamers.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://bloodyhunters.forumfree.net	www.progamersita.com	http://xoomer.alice.it/onfornar
http://rikyil.altervista.org	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://projectconsole.altervista.org
www.gorrasi.it	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://playnet.forumfree.net
www.mastermiky.it	www.neathonpc.135.it	http://stexe.altervista.org
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	www.ziobill.it	www.citynewsonline.org
http://xboxliveclan.forumfree.net	http://xoomer.alice.it/drogbaster	http://otaku6.blogspot.com
http://somethingwickedvault.splinder.com	http://cico83.altervista.org	www.cerix.it
http://mifune.altervista.org	www.scandriglia.net	www.gulligulli.altervista.org
http://westside.wordpress.com	www.salentovip.it	www.beepworld.it
www.ioenoi.it	www.tecnoman.altervista.org	http://sanpei.forumup.it
www.lucanineuropa.eu	www.automodellirc.altervista.org	www.iltempomatto.blogspot.com
www.icesoldiers.it	http://donisroom.spaces.live.com	http://italyclan.forumfree.net
www.gameworldleague.com/nikeddy	www.cammela.altervista.org	www.webalice.it/evangelion87d

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 320 SITI

http://psykoweb.weebly.com	www.schoolarena.org	www.qbi.it
www.techforum.it	www.tancredionline.com/2moons	http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it	www.netmachine.info	www.bazarissimo.com
www.romapress.it	www.tnsclan.com	www.ciakland.altervista.org
http://digilander.libero.it/metson07	www.maddenitalianleague.eu	www.speedball2italia.com
www.trovatutto.helloweb.eu	htttp://lav.cpa-site.com	http://agraria.altervista.org
www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org
http://nuke.westkiss.com	http://nigerpunk.altervista.org	www.fantasystudios.altervista.org
http://princewalter360.spaces.live.com	www.digitallotto.it	http://freedomtech.netsons.org
http://electropage.spaces.live.com	http://ivan-jr.blogspot.com	www.mircoferrari.it
www.nanduzzo.altervista.org	http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web
http://blog.myhtml.it	www.inrock.info	www.hattrickshornets.it
http://nuke.disabileforum.eu	www.imolaclub.altervista.org	www.vivigiarre.it
www.aleval.net	www.printandplay.it	http://youwin.altervista.org
http://www.freewebs.com/gamestationrich	www.enopc.blogspot.com	http://a1giorgio.blogspot.com
http://www.carrassi-giocattoli.com	http://www.beepworld.it/members/lunionefalaforza	http://serpedragone.splinder.com
http://robi13891.spaces.live.com	www.hardesoft-shop.com	www.moviegames.it
http://gamebreak.altervista.org	http://lukevi.altervista.org	http://buscialacroce.blog.tiscali.it
www.stefanovantini.com	www.evolutionprice.com	http://www.crazystorebay.com
http://imperivm.altervista.org	http://smackdownpsx.altervista.org	http://www.magillanet.altervista.org
http://www.guarazone.net	www.tbhreloaded.it	http://siligiosblog.spaces.live.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 320 SITI

http://mimmoegiulia.freeforumzone.leonardo.it	www.danyelle.it	www.infiniterpgworld.com
http://netteller.blogspot.com/	www.communityitalia.com	http://xoomer.alice.it/picbern
www.kratckoo.com/dblog	http://www.x-modding.eu/default.aspx	http://wondergirl1986.spaces.live.com
http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.vincenzofidelli.com	http://tribe.myhtml.it
www.intimomania.name	http://mikyyy.altervista.org	http://gigabit.125mb.com
http://leviathans.wordpress.com	www.giadagiocattoli.it/negozio	http://lafondazione.blogspot.com
http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.vincenzofidelli.com	http://tribe.myhtml.it
www.intimomania.name	http://mikyyy.altervista.org	http://gigabit.125mb.com
http://leviathans.wordpress.com	www.giadagiocattoli.it/negozio	http://lafondazione.blogspot.com
http://faoma.altervista.org/pg008.html	http://lucamazzei.blogspot.com	http://fintapalla.blogspot.com
http://neisoft.splinder.com	http://91minuto.forumfree.net	www.escursionisulcis.it
www.stampaclandestina.com	http://nuke.reggiostyle.it	www.myspace.com/turboalessandro
http://blog.libero.it/Musashi	http://lamaniglia.altervista.org	http://neorockyii.altervista.org
http://old-schoolofgames.forumfree.net	www.drym69.com	http://digilander.libero.it/g.rondello
http://gigabite.batcave.net	www.cliccagratis.net	http://blogianluca.blogspot.com
http://insaneproject.altervista.org	www.gmparticoli.blogspot.com	http://open4blog.blogspot.com
http://electropage.myblog.it	http://francesca.forumer.it	http://animesociety.forumcommunity.net
http://shuffledspace.spaces.live.com	http://xoomer.alice.it/heartlove	http://blackviolet.forumo.biz/portal.htm
http://stracciafabrizio.altervista.org	www.golfogaeta.com	http://cosmoscasorate.altervista.org
http://lambdamupi.blogspot.com	http://branzi2000.spaces.live.com	http://pia2.it.gg
http://welcometoyournightmare.spaces.live.com	www.riparipa.altervista.org	http://giurisprudenza.netsons.org
www.solarinvasion.com	http://basileus.altervista.org	http://fonda.altervista.org
www.mariodeprisco.it.gg	http://itcvolta.altervista.org	http://hollowbreaker.freeweb7.com

GAME

La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

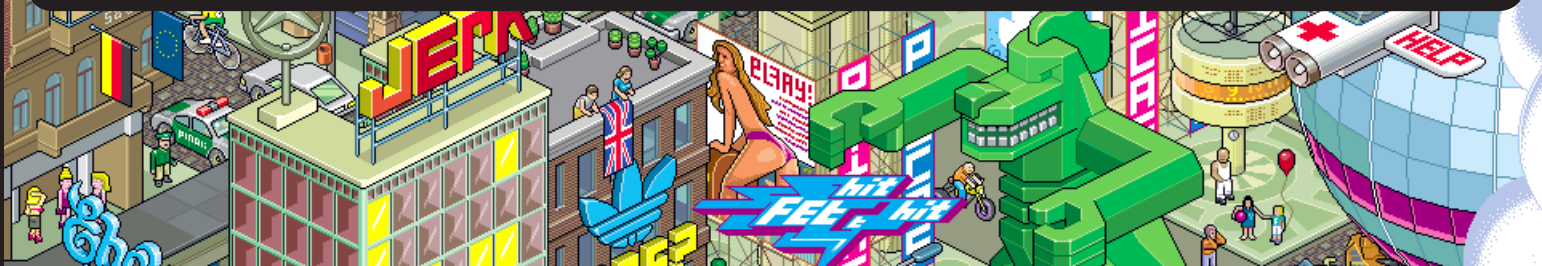
DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

EDIZIONI PLAYER Srl:
SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19
00040 Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600
Email: info@bibbifa.it

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

LA CHAT DI GAME

CLICCA QUI PER ENTRARE!

E' SEMPLICE: BASTA UN CLICK!

1. Inserisci un nickname e premi ok!
2. Scrivi (o copia-incolla) il seguente codice come riportato nella figura a destra:

/join #gameplayer